

¡No te APPalanques!

Jornadas Edelvives 2018
Ramón Rodríguez Galán

@Profe_RamonRG
www.proferamonrg.com

Desarrollo de la sesión

1 Breve motivación: la necesidad y beneficios de la tecnología en el aula.

La tecnología no es una opción, nuestros alumnos viven en una sociedad inmersa en tecnología. Ellos juegan, buscan y aprenden usando dispositivos móviles, ordenadores. Desde muy pequeños aprenden y perfeccionan el uso de estas herramientas. Mantener la escuela al margen de esta realidad es un riesgo que no nos podemos permitir el lujo de correr.

2 GoNoodle. Aprender desde el movimiento.

Conocemos y nos sumergimos en la plataforma GoNoodle. Una gran videoteca donde podemos trabajar muchísimos contenidos a través de vídeos con bailes guiados, canciones, actividades motoras, etc. Solo es necesario un registro con datos básicos, la plataforma es online, no requiere de instalación, solo de acceso a Internet.

3 BlueStacks. Emulador de Android.

A veces ocurre... Los alumnos tienen Tablet, y la seño o el profe un ordenador con Windows o Mac. Con este emulador podremos convertir nuestro PC en un sistema Android y así poder tener y usar las mismas apps que nuestros alumnos tienen en sus tablets.

4 Las series de Lucas.

Para trabajar series lógicas.

5 Redacción de ABC.

Paquete de apps para trabajar la grafía de las letras. Descargable.

6 Búho Boo.

Una serie de juegos educativos, todos dentro de una app descargable.

7 Scratch JR.

Iniciación al lenguaje de programación y codificación informático de una manera sencilla y convertida en un juego. Es una app descargable, pero también tiene su propia web donde encontrarás tutoriales y primeros retos para practicar.

8 PuzleCaminos.

Divertido y sencillo juego como paso previo a la grafía y para practicar el uso de la pantalla táctil. App descargable.

9 Math for kindergarten.

App descargable para la iniciación a las Matemáticas. Es un juego de plataformas en el que hay que ir superando retos matemáticos para poder pasar al siguiente.

10 Aprende a leer.

Iniciación a la lectura de la mejor manera, jugando. App descargable.

11 Sesame Street.

Plataforma online, solo requiere un registro básico para poder acceder a todos los contenidos. Para trabajar con juegos online, prácticas y actividades de plástica, vídeos educativos, canciones, etc. Todo con los famosos personajes de Sesame Street.

12 Quizizz.

Plataforma online para editar y compartir plantillas de juegos. Al más puro estilo concurso televisivo de preguntas y respuestas, donde el docente puede elegir y diseñar a medida todos los parámetros del juego, ritmo de las preguntas, etc.

"La tecnología siempre al servicio de la educación, y la educación siempre con corazón."

Ramón Rodríguez Galán